

# **LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Android Developer Aplikasi Mynurz Customer  
PT Kronus Indonesia**



**Dipersiapkan oleh:**

**Fedelis Brian Putra Prakasa/ 130707548**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2017**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Laporan Kerja Praktek**



**Laporan ini telah diperiksa dan disetujui**

**Pada tanggal:** 18 Desember 2017

**Oleh:**

**Dosen Pembimbing,**

**Pembimbing Lapangan,**

A blue ink signature of Eddy Julianto, S.T., M.T.

**Eddy Julianto, S.T., M.T.**

A blue ink signature of Saryanto.

**Saryanto**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan penyertaan-Nya sehingga pelaksanaan kerja praktek dari bulan November 2017 sampai bulan Desember 2017 dapat berjalan dengan lancar dan dapat terselesaikan dengan baik. Puji Syukur pula kepada Tuhan Yang Maha Esa karena penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek di Perusahaan PT. Kronus Indonesia dengan baik dan lancar serta tepat pada waktunya.

Kerja praktek merupakan salah satu dari mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Atma Jaya Yogyakarta. Penyusunan laporan kerja praktek ini dilakukan untuk memenuhi mata kuliah wajib dan merupakan salah satu syarat kelulusan akademik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Melalui kerja praktek ini penulis banyak mendapatkan pengalaman, bantuan, serta bimbingan baik dari pihak perusahaan maupun bimbingan dari pihak kampus. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Martinus Maslim, S.T., M.T. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
2. Bapak Eddy Julianto S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam melaksanakan kerja praktek serta menyelesaikan laporan sehingga bisa berjalan dengan baik.
3. Bapak Saryanto. selaku pembimbing lapangan yang telah menerima penulis untuk melakukan kerja praktek di PT. Kronus Indonesia.
4. Tim IT yang telah ikut serta membimbing dan memberi pengarahan pengerjaan proyek untuk kerja praktek.
5. Orang tua tercinta, yang selalu mendoakan dan mendukung penulis baik secara moral maupun material selama kurang lebih satu setengah bulan untuk melaksanakan kerja praktek di PT. Kronus Indonesia
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan laporan kerja praktek ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun.

Akhir kata, semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pembaca laporan kerja praktek ini.

Yogyakarta,

2017

Penulis,

Fedelis Brian Putra Prakasa



# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>III</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>VI</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1.    SEKILAS PERUSAHAAN .....	1
1.2.    SEJARAH PERUSAHAAN .....	1
1.3.    VISI, MISI, DAN TUJUAN PERUSAHAAN .....	2
1.4.    STRUKTUR ORGANISASI .....	2
1.5.    DESKRIPSI TUGAS STRUKTUR ORGANISASI .....	3
1.6.    DEPARTEMEN IT DALAM PERUSAHAAN.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
2.1 .    PENJELASAN LOG BOOK .....	5
2.2 .    HASIL PEKERJAAN SECARA UMUM.....	8
<b>BAB III.....</b>	<b>19</b>
3.1.    MANFAAT KERJA PRAKTEK.....	19
3.2 .    PENERAPAN ILMU DALAM KERJA PRAKTEK .....	19
<b>BAB IV .....</b>	<b>21</b>
4.1.    KESIMPULAN .....	21
4.2.    SARAN .....	21
4.3.    LAMPIRAN .....	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3.1. Gambar screenshot intro slider Mynurz App..... 12

Gambar 2.3.2. Gambar tampilan initial activity ..... 12

Gambar 2.3.3. Gambar login Mynurz..... 13

Gambar 2.3.4. Gambar signIn Mynurz ..... 13

Gambar 2.3.5. Gambar bottombar activity ..... 14

Gambar 2.3.6. Gambar activity utama bagian transaction..... 14

Gambar 2.3.7. Gambar status order ..... 15

Gambar 2.3.8. Gambar detail order ..... 15

Gambar 2.3.9. Gambar item order ..... 15

Gambar 2.3.10. Gambar commit history bitbucket 1 ..... 16

Gambar 2.3.11. Gambar commit history bitbucket 2 ..... 16

Gambar 2.3.12. Gambar zeplin.io base design aplikasi..... 17

Gambar 2.3.13. Gambar postman untuk testing API..... 17

Gambar 4.3.1. Foto suasana kantor ..... 22

Gambar 4.3.2. Logbook halaman 1 ..... 22

Gambar 4.3.3. Logbook halaman 2 ..... 23

Gambar 4.3.4. Logbook halaman 3 ..... 23

Gambar 4.3.5. Logbook halaman 4 ..... 24

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Sekilas Perusahaan**

PT Kronus Indonesia merupakan perusahaan cabang dari Kronus Asia Pte Ltd yang berpusat di Singapura. Perusahaan ini bergerak pada jasa servis kesehatan dan memiliki kantor yang beroperasi di Singapura, Thailand, dan Indonesia. Kronus bergerak dibidang jasa layanan kesehatan yang menyediakan jasa layanan kesehatan, jasa layanan konsultasi kesehatan, jasa penyedia alat-alat kesehatan, dan jasa pelayanan kesehatan yang lain, sesuai dengan kebutuhan kliennya. Kronus menyediakan servis disertai dengan nilai tambah berupa kenyamanan dan keamanan bagi pelanggan. Selain itu, Kronus juga memastikan setiap pelanggan menerima pelayanan terbaik, membantu mengurangi risiko dan biaya kesehatan setiap pelanggan, baik lokal maupun luar negeri. Operasional Kronus ditangani oleh tim yang berdedikasi dan dilengkapi dengan kemampuan; berbahasa, bilingual & multilingual, penanganan medis, logistik serta aspek teknis, dari kasus-kasus medis yang terjadi. Kemampuan tersebut didasari oleh efisiensi dan rasa kepedulian dalam penanganannya.

### **1.2. Sejarah Perusahaan**

PT Kronus Indonesia merupakan perusahaan cabang dari Kronus Asia Pte Ltd yang berpusat di Singapura. Kronus Asia didirikan pada tahun 2008 di Singapura. Perusahaan ini bergerak pada jasa servis kesehatan dan memiliki kantor yang beroperasi di Singapura, Thailand dan Indonesia. Kronus bergerak dibidang jasa layanan kesehatan yang menyediakan jasa layanan kesehatan, jasa layanan konsultasi kesehatan, jasa penyedia alat-alat kesehatan, dan jasa pelayanan kesehatan yang lain, sesuai dengan kebutuhan kliennya.

1.3. Visi, Misi, dan Tujuan Perusahaan

Visi:

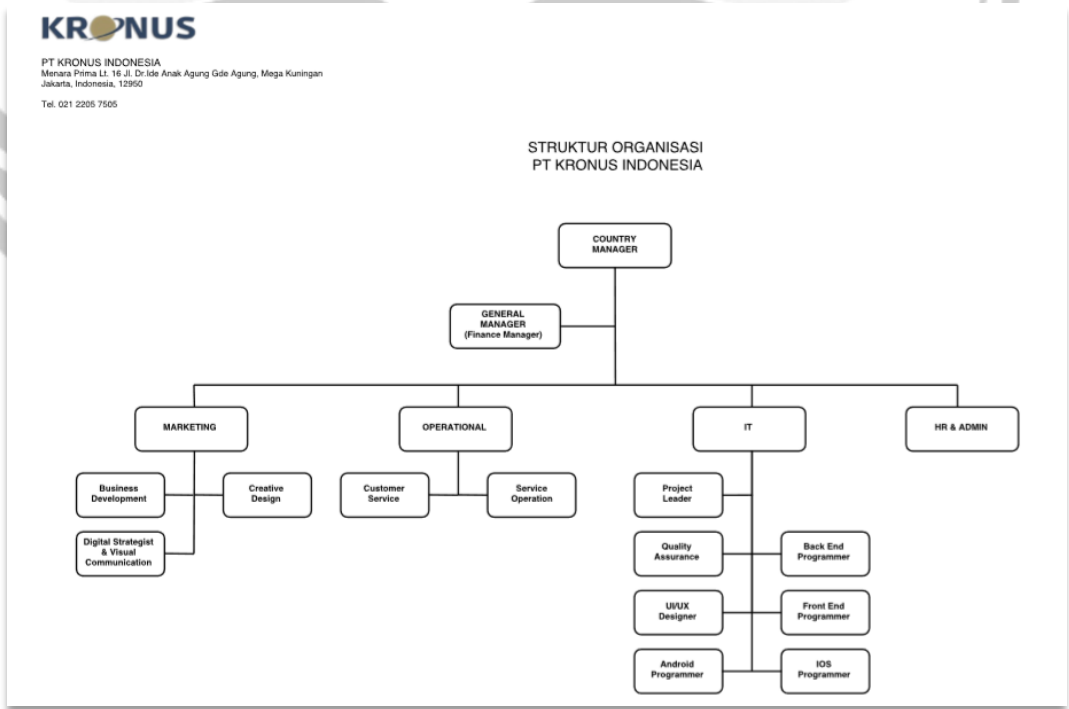
Meyediakan solusi inovatif dan serbaguna untuk manula, sehingga mereka bisa terus menjalani kehidupan bermutu ditahun emas.

Misi:

- 1. Memberikan pelayanan terbaik, sehingga kualitas hidup warga lanjut usia menjadi lebih baik.
- 2. Membantu keluarga dalam perawatan di rumah terkhusus untuk para lanjut usia.
- 3. Melayani dan memberdayakan warga lanjut usia di Asia Tenggara melalui perawatan kesehatan yang inovatif.

1.4. Struktur Organisasi

Struktur Organisasi PT. Kronus Indonesia



Gambar 1.4. Struktur Organisasi PT Kronus Indonesia



## 1.5. Deskripsi Tugas Struktur Organisasi

### 1. Marketing

Bertugas untuk mewakili perusahaan di luar negeri. Country Manager juga bekerja untuk mengelola operasi, mengembangkan bisnis dan meningkatkan profitabilitas sebuah perusahaan di suatu negara.

### 2. Operational

Bertugas untuk :

- a. Memberikan pelayanan kepada klien dalam menyelesaikan masalahnya (*customer service*).

Bertanggungjawab untuk :

- a. Memastikan organisasi berjalan dengan baik dalam memberikan pelayanan dan memenuhi harapan para kliennya.

### 3. IT

Bertugas untuk :

- a. Mengelola *software*, *hardware*, komputer dan aplikasi perusahaan.
- b. Melakukan perbaikan *software*, *hardware*, komputer dan aplikasi.
- c. Memastikan *hardware* dan komputer berfungsi optimal.
- d. Meningkatkan kinerja sistem IT.

### 4. HR & Admin

Bertugas untuk :

- a. Mengelola dan mengembangkan sumber daya manusia (SDM).

Bertanggungjawab atas :

- a. Rekrutmen karyawan dari mencari calon karyawan hingga seleksi
- b. Melakukan promosi pada karyawan.

## 1.6. Departemen IT dalam Perusahaan

### 1. *Project Leader*

Bertanggungjawab untuk memimpin berjalannya suatu proyek yang sedang dilaksanakan dan mengontrol keseluruhan tim IT.

### 2. *Quality Assurance*

Bertanggungjawab untuk memastikan semua standar kualitas dipenuhi oleh setiap komponen IT (Aplikasi, *Software*), agar hasil memenuhi standar perusahaan.

### 3. *UI/ UX Designer*

Secara keseluruhan *UI/UX designer* bertanggungjawab menangani tampilan dari suatu *software/* aplikasi. *UX* bertanggungjawab pada sisi *experience* pengguna saat berhadapan dengan *User Interface* dari suatu *software/* aplikasi, apakah mudah dimengerti oleh pengguna atau tidak. Sedangkan *UI designer* bertanggungjawab dalam mendesain *Interface* sebuah *software/aplikasi*.

### 4. *Android Programmer*

Bertanggungjawab dalam membuat aplikasi Android.

### 5. *IOS Programmer*

Bertanggungjawab dalam membuat aplikasi IOS.

### 6. *Front-End Developer*

Tugas programmer ini lebih fokus pada tampilan *layout* dari sebuah *software*, aplikasi, maupun web.

### 7. *Back-End Developer*

Tugas *programmer* ini lebih fokus pada fungsi-fungsi yang ada dari sebuah aplikasi, *software*, maupun web.

**BAB II**  
**PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK**

**2.1. Penjelasan Log Book**

No	Tanggal	Kegiatan
1	6 November 2017	Hari pertama memulai Kerja Praktek pada PT Kronus Indonesia. Penulis diperkenalkan pada karyawan yang lain dan diperkenalkan juga dengan <i>tools</i> yang digunakan di perusahaan ini. Lalu penulis dibimbing untuk meng- <i>install tools</i> pendukung tersebut.
2	7 November 2017	Hari ini penulis diberikan tugas untuk mempelajari Git dan bahasa pemrograman Android terbaru, yaitu Kotlin.
3	8 November 2017	Hari ini penulis diberikan <i>clone</i> aplikasi Android bagian aplikasi <i>customer</i> dan penulis mempelajari kode dari aplikasi tersebut.
4	9 November 2017	Hari ini penulis membuat <i>layout</i> bagian <i>initial setting</i> berdasarkan UI yang sudah dibuat oleh divisi UI UX pada situs Zeplin.
5	10 November 2017	Hari ini penulis membuat <i>layout transaction</i> dan diberikan <i>library</i> untuk membuat salah satu komposisi yang ada pada layout tersebut.
6	11 November 2017	Hari ini penulis melanjutkan tugas untuk membuat <i>layout transaction</i> .
7	13 November 2017	Dikarenakan hari ini <i>leader</i> dari divisi Android tidak datang, maka penulis diminta untuk mempelajari retrofit dan butterknife android,

		dikarenakan hal tersebut digunakan pada aplikasi Android perusahaan.
8	14 November 2017	Hari ini penulis diminta untuk mempelajari teori <i>clean code</i> dan kemudian memperbaiki penulisan dan penamaan atribut maupun class pada aplikasi yang dibuat.
9	15 November 2017	Hari ini penulis mengimplementasikan <i>clean code</i> pada aplikasi yang dibuat.
10	16 November 2017	Hari ini penulis melakukan revisi pada tampilan <i>initial layout</i> dan <i>transaction layout</i> .
11	17 November 2017	Hari ini penulis membenahi semua <i>layout app customer</i> .
12	20 November 2017	Hari ini penulis dibimbing untuk mempelajari observable code atau Reactive X Android.
13	21 November 2017	Hari ini penulis mengimplementasikan observable ke dalam code login.
14	22 November 2017	Hari ini penulis mengimplementasikan observable ke dalam kode <i>register</i> .
15	23 November 2017	Hari ini penulis selesai mengimplementasikan observable ke bagian <i>authentication</i> aplikasi. Kemudian penulis dibimbing untuk meng- <i>install plugin</i> Postman pada Chrome sebagai virtual dalam menerapkan networking Android.
16	24 November 2017	Hari ini penulis membuat fungsi <i>network sign-up</i> untuk aplikasi <i>customer</i> .
17	27 November 2017	Hari ini penulis diperintahkan untuk merombak ulang tampilan <i>transaction activity</i> , dikarenakan ada perubahan dari <i>designer</i> dan diminta untuk menambahkan <i>layout order detail</i> .

18	28 November 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>layout</i> order detail dan mengerjakan <i>networking</i> bagian transaksi.
19	29 November 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>transaction networking</i> .
20	30 November 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>transaction networking</i> dan mempelajari materi retrofit pada kotlin.
21	4 Desember 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>transaction networking</i> dan mempelajari materi retrofit pada kotlin.
22	5 Desember 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>transaction networking</i> .
23	6 Desember 2017	Hari ini penulis melanjutkan mengerjakan <i>transaction networking</i> .
24	7 Desember 2017	Hari ini penulis menampilkan semua order <i>transaction</i> dari API Mynurz.
25	8 Desember 2017	Hari ini penulis memperbaiki tampilan order <i>transaction</i> .
26	11 Desember 2017	Hari ini penulis diminta untuk merubah cara penggunaan <i>shared preferences</i> untuk menyimpan data-data sementara dan diminta untuk merubah beberapa tampilan button.
27	12 Desember 2017	Hari ini penulis berhasil menampilkan seluruh data order <i>transaction</i> .
28	13 Desember 2017	Hari ini penulis melanjutkan tugas untuk menampilkan keseluruhan data yang diperlukan di order <i>transaction</i> .

29	14 Desember 2017	Hari ini penulis melakukan <i>bug fix</i> ke beberapa <i>activity</i> Android apps.
30	15 Desember 2017	Hari ini penulis melanjutkan <i>bug fix</i> dan merapikan seluruh <i>layout activity</i>
31	18 Desember 2017	Hari ini penulis melengkapi berkas-berkas yang diperlukan selama proses kerja praktek

## 2.2. Hasil Pekerjaan Secara Umum

Selama 1 bulan lebih melakukan kerja praktek di PT. Kronus Indonesia, penulis masuk ke divisi developer android yang tugas dari divisi ini adalah membuat aplikasi-aplikasi android yang dibutuhkan perusahaan. Penulis juga dibimbing dengan baik sehingga mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengerti hal-hal baru yang berkaitan dengan pemrograman android. Suasana kantor yang nyaman dan karyawan-karyawan yang ramah mendukung proses kerja praktek ini.

Di dalam divisi developer Android, penulis ditugaskan untuk membuat sebagian aplikasi Mynurz mobile untuk kustomer (Mynurz Customer app). Mynurz sendiri adalah jasa *home care* dan penyedia perawat yang ditawarkan oleh PT Kronus Indonesia. Mynurz sudah dapat diakses melalui web dan IOS. Sementara itu untuk perangkat Android masih dalam tahap *developing*. Aplikasi Mynurz android memiliki 2 jenis aplikasi, yaitu Mynurz Freelancer dan Mynurz Customer. Oleh karena itu pihak divisi developer Android meminta agar penulis mengerjakan bagian Mynurz Customer.

Penulis juga disarankan untuk mempelajari beberapa hal terlebih dahulu sebelum memulai mengerjakan aplikasi *customer*, diantaranya adalah Git, Kotlin, Retrofit, Reactive Android dan Clean Code. Penggunaan Git disini adalah agar penulis dan *leader developer* android dapat saling berkolaborasi sehingga hasil pekerjaan penulis dapat dipantau. Penggunaan Reactive Android disini diperlukan agar kode yang dihasilkan dapat dipahami dengan mudah tidak hanya oleh penulis tetapi untuk developer lainnya, karena dengan menggunakan metode RxAndroid kode dalam proyek akan dengan mudah diketahui alur dari kode tersebut.

Setelah penulis mempelajari hal-hal yang diperlukan, penulis mendapatkan tugas untuk membuat tampilan dan beberapa fungsi awal aplikasi customer, yaitu :

1. Tampilan Android

a. *Layout Initial Setting*

*Layout* ini berfungsi sebagai halaman untuk memilih bahasa yang pengguna inginkan dan negara pengguna.

b. *Layout Sign In*

*Layout* ini berfungsi sebagai halaman *login* pengguna.

c. *Layout Sign Up*

*Layout* ini berfungsi sebagai halaman *registrasi*.

d. *Layout Forget Password*

*Layout* ini berfungsi sebagai halaman lupa *password*.

e. *Layout Resend Email Activation*

*Layout* ini berfungsi sebagai halaman untuk mengirim kembali email *activation request*.

f. *Layout Main*

*Layout* ini berfungsi sebagai *parent* dari *activity* lainnya yang ada di *activity* utama.

g. *Layout Transaction*

*Layout* ini berfungsi untuk menampilkan keseluruhan order transaksi yang dilakukan pengguna.

h. *Layout Main Detail Transaction*

*Layout* ini berfungsi sebagai *parent* dari *activity* lainnya yang ada di *detail transaction activity*.

i. *Layout Detail Order*

*Layout* ini berfungsi untuk menampilkan detail dari order pengguna.

j. *Layout Status Order*

*Layout* ini berfungsi untuk menampilkan status dari order pengguna.

k. *Layout Item Order*

*Layout* ini berfungsi untuk menampilkan *item-item* order pengguna.

2. Fungsi Aplikasi

a. Fungsi *Sign In*

Fungsi *sign-in* merupakan fungsi untuk *login customer* kedalam aplikasi. Fungsi akan melakukan *method* PUSH ke API yang akan mencocokkan inputan pengguna (email & *password*) dengan data pengguna didalam API, serta dalam pemanggilannya *method* API ini memerlukan *header* “*accept-language*” dan “*accept-regional*” dan juga *body login request* yang berisi email dan *password* dari pengguna. Fungsi ini juga menggunakan *InputTextLayout* sebagai *widget* untuk menampilkan *warning* jika ada *field* yang kosong atau terdapat salah *input* pada email atau *password*. Setelah API mencocokkan data *inputan* pengguna dan jika data cocok, maka API akan mengirimkan data *token*. *Token* ini berfungsi sebagai penanda bahwa pengguna tersebut telah *login* dan juga berfungsi sebagai pembatas sesi *login* dari pengguna.

b. Fungsi *Sign Up*

Alur kerja dari fungsi ini sama seperti fungsi *login*. Pengguna memasukkan informasi yang diperlukan oleh sistem dan kemudian dengan menggunakan *InputTextLayout* akan ditampilkan *warning field* mana yang tidak sesuai atau kosong. Jika semua *field* sudah terisi maka akan dilakukan *method* PUSH ke API.



c. Fungsi *Get Customer Order*

Fungsi dari *get customer order* adalah menampilkan seluruh transaksi yang pernah/ sedang dilakukan oleh pengguna. Alur kerjanya adalah dengan memanggil *method* GET ke API. *Method* ini memiliki struktur *header* yang sama dengan *method* PUSH untuk *login* maupun *register* dengan tambahan *header token*, yang mana didapatkan dari API ketika pengguna berhasil *login* kedalam aplikasi. *Token* ini digunakan setiap kali aplikasi akan menggunakan *method* GET ke API. Setelah semua data berhasil di-GET maka data tersebut akan disimpan didalam *Shared Preferences* untuk dapat digunakan di *activity* lainnya.

d. Fungsi Tampil Detail Order

Fungsi dari tampil detail order adalah menampilkan detail dari order yang dilakukan *customer*. Fungsi ini dipanggil ketika salah satu *list view customer order* diklik. *Id* dari *list order* tersebut akan di-*parsing* ke *activity* detail order dan didalam *activity* detail order akan dipanggil fungsi *load* data dari order yang sebelumnya disimpan kedalam *shared preferences*. Data *list order* yang sudah berhasil diambil dari *shared preferences* akan dibandingkan dengan *Id* order *list view* yang diklik sebelumnya, hal ini bertujuan agar didalam detail order data yang ditampilkan sesuai dengan *list order* yang diklik.

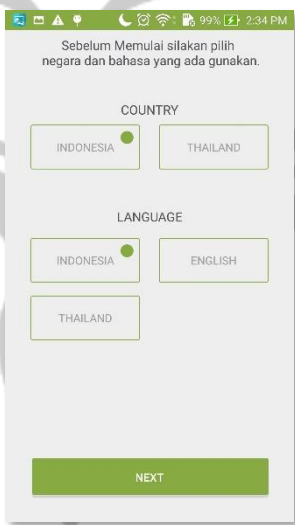
2.3. Bukti Hasil Kerja Praktek

Berikut Saya tampilkan *screenshot* aplikasi yang saya kerjakan selama menjalani kegiatan kerja praktek di PT. Kronus Indonesia.



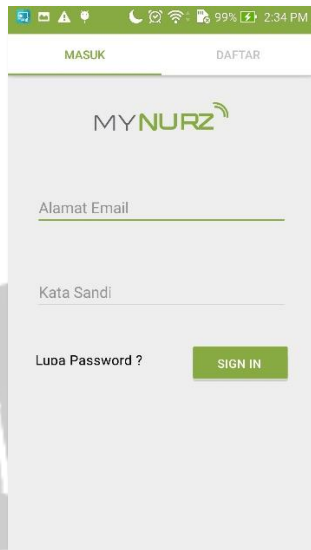
Gambar 2.3.1. Gambar *screenshot* intro slider Mynurz App

Gambar 2.3.1. adalah salah satu *screenshot* dari *layout intro* Mynurz customer app. Bagian ini menjelaskan secara keseluruhan apa saja fungsi Mynurz customer app.

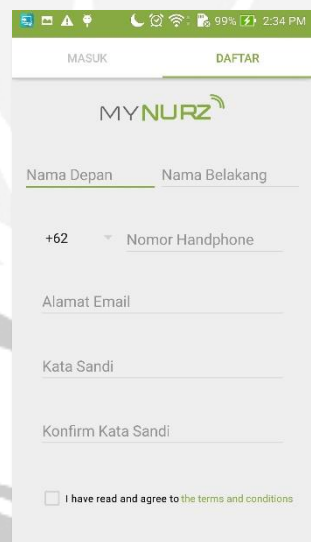


Gambar 2.3.2. Gambar tampilan initial activity

Gambar 2.3.2. adalah gambar *initial activity*. *Activity* ini berfungsi untuk memilih bahasa dan negara *customer*.

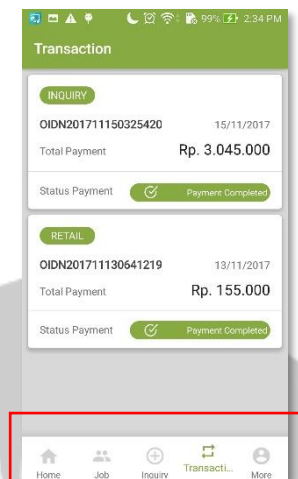


Gambar 2.3.3. Gambar *login* Mynurz

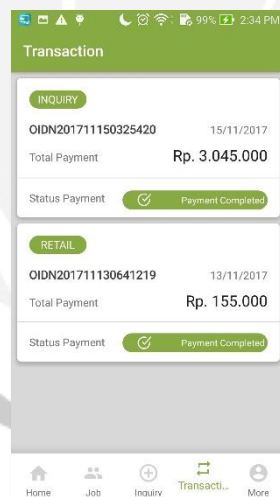


Gambar 2.3.4. Gambar *signIn* Mynurz

Gambar 2.3.3. dan 2.3.4. adalah contoh dari *layout* autentikasi aplikasi Mynurz. Bagian dari aplikasi ini menggunakan *navigation slider bar activity* dengan 2 buah tab, yaitu tab masuk dan tab daftar. Tampilan dibuat demikian bertujuan untuk meningkatkan *User Interface* dan *User Experince*, serta menyederhanakan tampilan. Bagian ini dibuat dengan menggunakan kode reactive android (rxAndroid), mengapa demikian Hal tersebut dilakukan agar *programmer* lain dapat dengan mudah mengetahui alur jalannya kode tersebut.

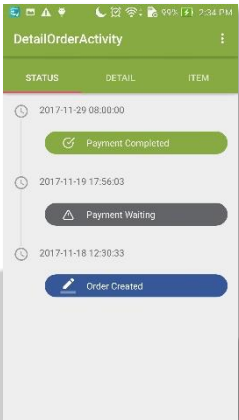


Gambar 2.3.5. Gambar *bottombar activity*



Gambar 2.3.6. Gambar *activity utama bagian transaction*

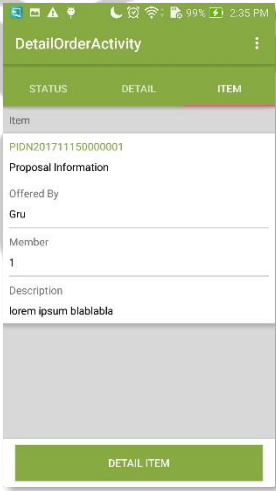
Di gambar 2.3.5. dan 2.3.6. adalah bagian dari *main activity* Mynurz. Didalam activity ini digunakan *library* untuk mempermudah penggunaan *bottom tabs activity*. *Bottombar* ini terdiri dari beberapa bagian yaitu, *home tab*, *job tab*, *inquiry tab*, *transaction tab* dan *more tab*. Saya diminta untuk mengerjakan bagian *transaction* yang fungsinya menampilkan semua order yang dilakukan oleh *customer* dalam bentuk *list data*. *Transaction tab* mendapatkan data dengan cara mengakses API yang disediakan oleh perusahaan. Dalam hal ini digunakan *Retrofit library* untuk mempermudah *networking* pada Android.



Gambar 2.3.7. Gambar status order

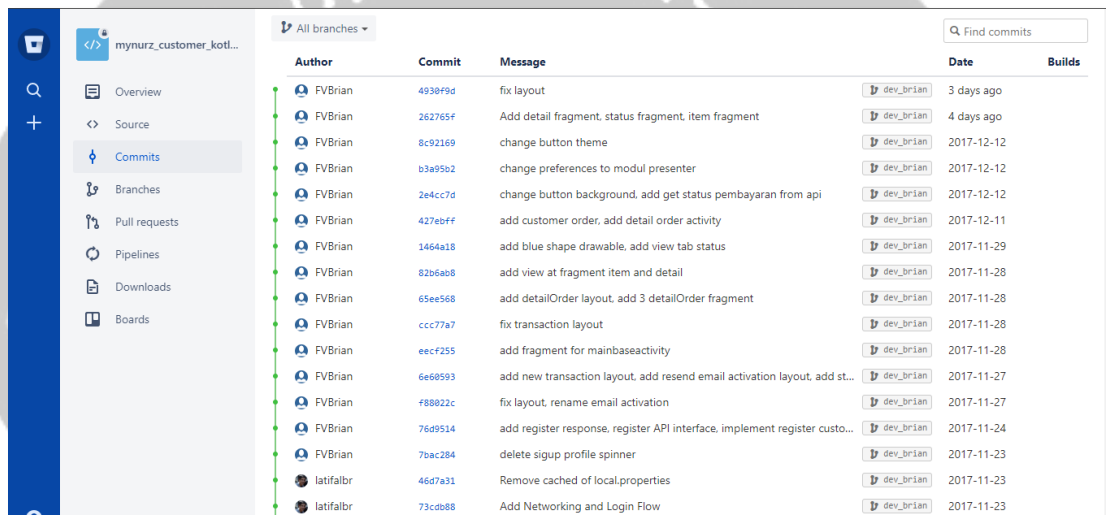


Gambar 2.3.8. Gambar detail order

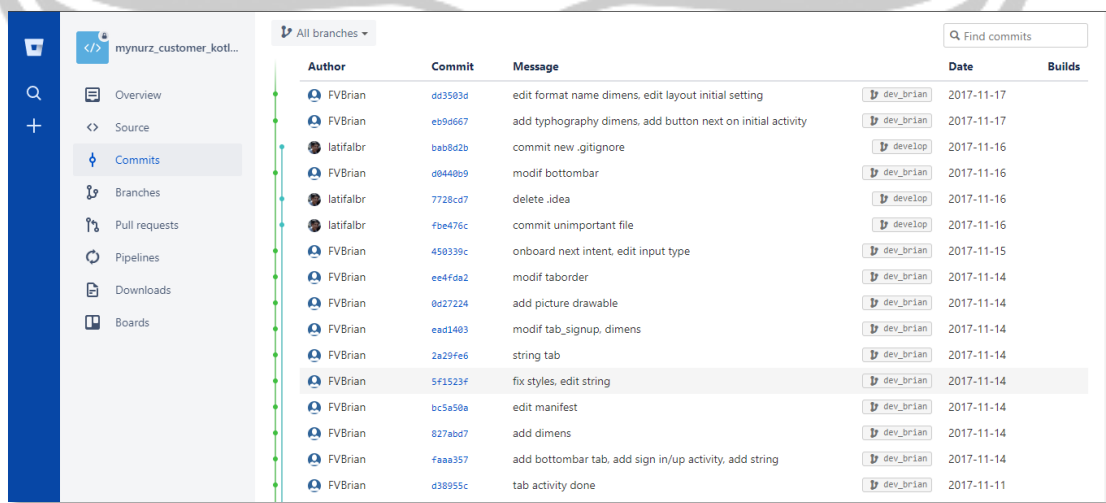


Gambar 2.3.9. Gambar *item* order

Gambar 2.3.7., 2.3.8. dan 2.3.9. merupakan tampilan detail order ketika *list* order tertentu diklik. Bagian ini menggunakan *navigation slide bar* untuk menampilkan keseluruhan order yang ada. Tampilan dibagi menjadi 3 tab, yaitu status tab, detail tab, dan *item* tab. Status tab menampilkan *timeline* dari order yang dilakukan, seperti kapan order dibuat, status *pending/ waiting* order dan ketika order sudah berhasil dilakukan. Detail order akan ditampilkan pada tab detail, sedangkan *item* tab digunakan untuk menampilkan item-item apa saja yang ada diorderan tersebut, seperti proposal *freelancer*.



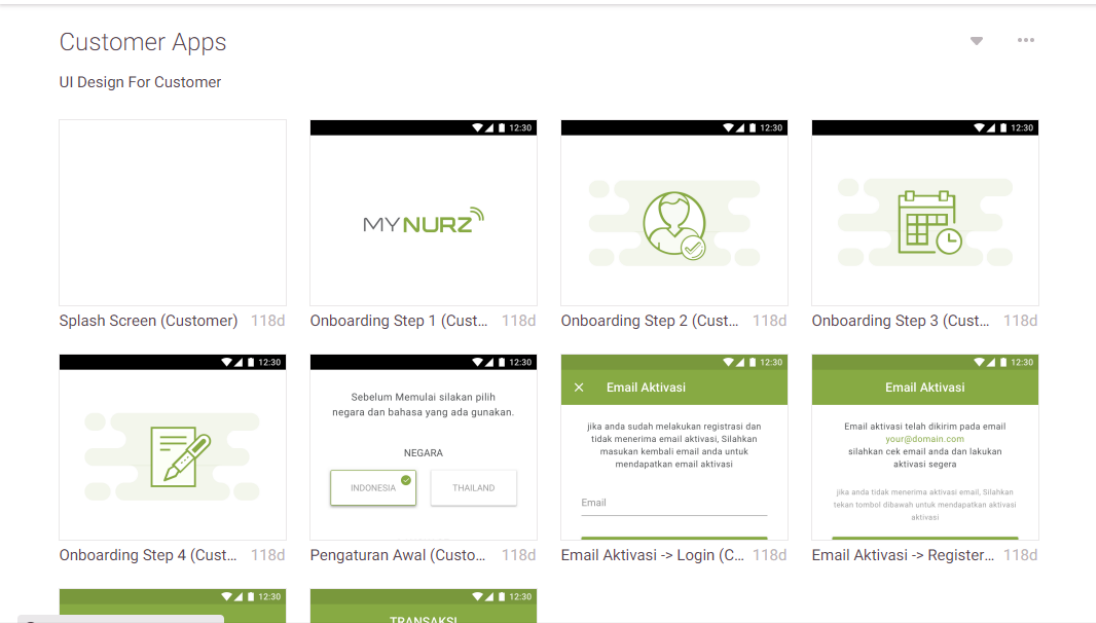
Gambar 2.3.10. Gambar *commit history* bitbucket 1



Gambar 2.3.11. Gambar *commit history* bitbucket 2

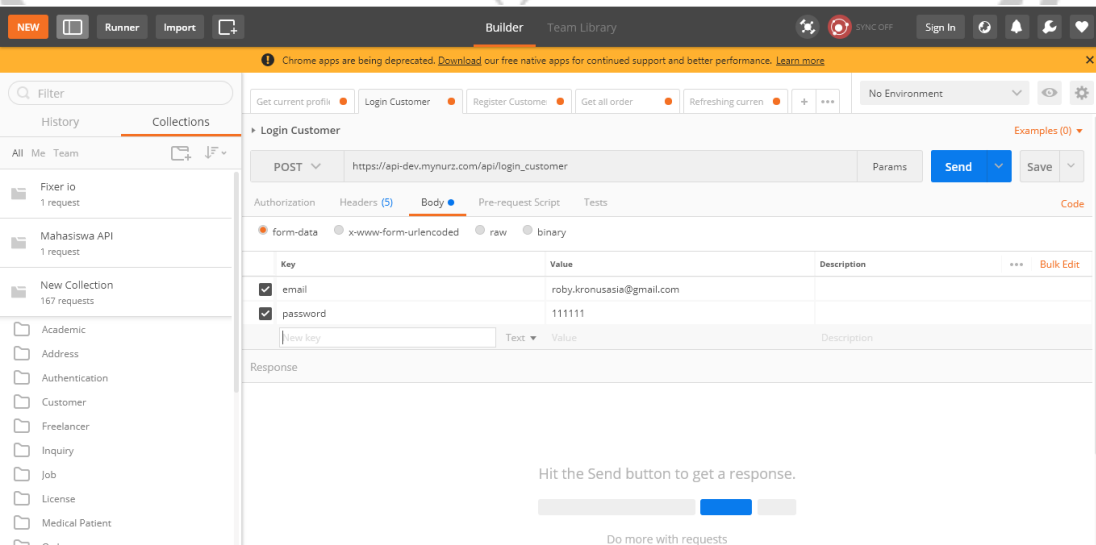
Gambar 2.3.10. & 2.3.11., merupakan *screenshot* dari penggunaan bitbucket untuk melakukan *colab* antara penulis dengan android *developer* lainnya. Setiap pekerjaan

yang selesai dikerjakan penulis diminta untuk melakukan *push* ke server, agar setiap pekerjaan dapat dipantau dan dapat diberi komentar.



Gambar 2.3.12. Gambar zeplin.io base design aplikasi

Di gambar 2.3.12. merupakan *screenshot* dari aplikasi Zeplin.io. Aplikasi ini digunakan oleh divisi UI/UX untuk membuat *design* aplikasi android dan kemudian akan dikerjakan oleh *developer* Android.



Gambar 2.3.13. Gambar postman untuk testing API

Gambar 2.3.13. merupakan plugin dari browser Chrome. Postman digunakan sebagai tempat untuk *testing* API, dengan *plugin* ini kita dapat mengetahui *response* dari

*method* yang kita arahkan ke API. Postman juga digunakan untuk dapat menentukan struktur apa saja yang dibutuhkan pada saat pemanggilan *method* API.





## **BAB III**

### **HASIL PEMBELAJARAN**

#### **3.1. Manfaat Kerja Praktek**

Manfaat yang penulis peroleh dari pelaksanaan Kerja Praktek selama kurang lebih 1 setengah bulan di PT Kronus Indonesia antara lain sebagai berikut:

1. Memperoleh pengalaman, pengetahuan dan gambaran secara langsung mengenai dunia kerja, terutama di bidang IT.
2. Mengetahui hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja.
3. Mengetahui perbandingan antara teori, praktikum, dan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan dengan praktek langsung di lapangan, khususnya di bidang IT.
4. Mendapatkan pengetahuan baru mengenai hal apa saja yang dibutuhkan dalam dunia kerja pada saat ini, khususnya pada bidang IT.
5. Mengukur seberapa jauh kemampuan yang dimiliki untuk dapat digunakan dalam dunia kerja yang sebenarnya.

#### **3.2. Penerapan Ilmu dalam Kerja Praktek**

Penerapan ilmu yang penulis peroleh selama kuliah ke perusahaan selama menjalankan kerja praktek adalah :

1. Pemrograman Aplikasi Mobile

Dari matakuliah ini penulis menerapkan cara penggunaan web API, untuk mengakses data dan mengambil data yang sudah disediakan oleh bagian *back-end developer*. Penulis juga menerapkan bagaimana membuat tampilan aplikasi android yang cukup kompleks. Penerapan selanjutnya adalah cara menggunakan *library* untuk mendapatkan *template bottombar layout* yang selanjutnya akan diimplementasikan ke program dan menggunakan beberapa *library* seperti retrofit, dagger, recyclerview, *simple bottombar* dan cardview.

## 2. Interaksi Manusia dan Komputer

Materi tentang Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) sangat berguna saat membuat *layout* aplikasi android. Penulis mengimplementasikan bagaimana cara membuat suatu tampilan yang *user friendly* dan tampilan yang konsisten.



## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

#### **4.1. Kesimpulan**

Setelah menjalani kerja praktek selama 1 bulan lebih di PT Kronus Indonesia kesimpulan yang didapatkan oleh penulis adalah dengan melaksanakan kerja praktek, penulis menjadi lebih mengetahui hal-hal apa saja yang digunakan dalam dunia kerja. Penulis juga terdorong untuk lebih giat lagi mempelajari hal-hal baru yang tentunya berhubungan dengan dunia pekerjaan dan agar mampu bersaing di dunia pekerjaan, karena hal-hal yang diajarkan saat perkuliahan itu hanyalah pengetahuan dasar IT dan harus dikembangkan sendiri.

#### **4.2. Saran**

Beberapa saran yang dapat diambil dari keseluruhan proses kerja praktek sampai pada pembuatan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Perlunya kemauan untuk mau berkembang. Tidak hanya terpaku pada materi yang diberikan saat kuliah.
2. Usahakanlah menguasai *pemrograman mobile* dan web, karena mengingat sekarang adalah zaman dimana semua berbasis *mobile* sehingga hal tersebut sangat berpengaruh dan sangat dibutuhkan dalam dunia kerja.

4.3. Lampiran



Gambar 4.3.1. Foto suasana kantor

Program Studi Teknik Informatika  
Log Book Kerja Praktek dan Magang

No	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Hal yang dikerjakan	Pembimbing Lapangan
1.	6 - 11 - 2017	09.00	17.00	Install app pendukung: Laravel...	[Signature]
2.	7 - 11 - 2017	09.00	17.00	Belajar Git, Kotlin	[Signature]
3.	8 - 11 - 2017	09.00	17.00	Mempelajari App Customer Mynura	[Signature]
4.	9 - 11 - 2017	09.00	17.30	Create Initial Setting layout	[Signature]
5.	10 - 11 - 2017	09.00	17.45	Create Transaction layout	[Signature]
6.	11 - 11 - 2017	09.00	19.00	Create Transaction layout	[Signature]
7.	13 - 11 - 2017	09.00	17.00	Belajar Retrofit, Butterknife	[Signature]
8.	14 - 11 - 2017	09.00	17.30	Belajar Clean code	[Signature]

Gambar 4.3.2. Logbook halaman 1

Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Program Studi Teknik Informatika  
Log Book Kerja Praktek dan Magang

No	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Hal yang dikerjakan	Pembimbing Lapangan
9	15-11-2017	08.00	17.30	Implementasi Clean code	
10	16-11-2017	08.00	18.00	Fix initial layout, transaction layout	
11	17-11-2017	08.00	19.00	Fix <del>initial</del> all layout customer	
12	20-11-2017	08.00	17.00	Belajar observable	
13	21-11-2017	08.00	17.30	Implementasi observable	
14	22-11-2017	08.00	17.30	Implementasi observable signin & signup customer	
15	23-11-2017	08.00	17.30	Fix observable, belajar networking yang dipakai	
16	24-11-2017	08.00	17.30	Membuat networking signup & signin	

Gambar 4.3.3. Logbook halaman 2

Universitas Atma Jaya Yogyakarta  
Program Studi Teknik Informatika  
Log Book Kerja Praktek dan Magang

No	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Hal yang dikerjakan	Pembimbing Lapangan
17	27-11-2017	08.00	17.30	Merombak ulang layout Transaction	
18	28-11-2017	08.00	17.30	Menambahkan layout detail order / transaksi	
19	29-11-2017	08.00	17.30	Mengerjakan Transaction Networking	
20	30-11-2017	08.00	17.30	Melanjutkan Transaction Networking & Belajar Retrofit	
21	4-12-2017	08.00	17.30	Melanjutkan Transaction Networking & Belajar Retrofit	
22	5-12-2017	08.00	17.30	Melanjutkan Transaction Networking	
23	6-12-2017	08.00	17.30	Melanjutkan Transaction Networking	
24	7-12-2017	08.00	17.30	Menampilkan order transaction	

Gambar 4.3.4. Logbook halaman 3



Universitas ...  
Program Studi Teknik Informatika  
Log Book Kerja Praktek dan Magang

No	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Hal yang dikerjakan	Pembimbing Lapangan
25	8 - 12 - 2017	08.00	17.30	Memperbaiki tampilan order transaction	[Signature]
26	11 - 12 - 2017	08.00	18.00	Memperbaiki tampilan & merubah shared preferences	[Signature]
27	12 - 12 - 2017	08.00	18.30	Menampilkan keseluruhan data order transaction	[Signature]
28	13 - 12 - 2017	08.00	17.30	Melanjutkan keseluruhan tampil keseluruhan data order transaction	[Signature]
29	14 - 12 - 2017	08.00	17.30	Melakukan bug fix	[Signature]
30	15 - 12 - 2017	08.00	17.30	Melakukan bug fix & merapikan layout	[Signature]
31	18 - 12 - 2017	08.00	17.30	Melengkapi berkas-berkas untuk kerja praktek	[Signature]

Gambar 4.3.5. Logbook halaman 4



**SURAT KETERANGAN MAGANG**

No: 002/SKM/KI/1/2018

Dengan ini kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yudha Tirtadani

Jabatan : Direktur PT Kronus Indonesia

Menerangkan bahwa :

Nama : Fedelis Brian Putra Perkasa

No Induk : 130707548

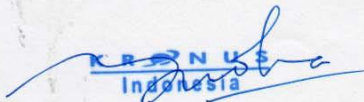
Jurusan : Teknik Informatika

Memang telah melakukan Kerja Praktek di **PT. Kronus Indonesia** mulai dari tanggal 06 November 2017 – 18 Desember 2017. Selama magang di **PT. Kronus Indonesia**, Sdr. Fedelis Brian Putra Perkasa mempelajari tentang program Pemesanan Home Care Online berbasis Web dan Android

Demikian Surat keterangan magang ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta 08 Januari 2018

PT.Kronus Indonesia



Yudha Tirtadani

Direktur

**PT. Kronus Indonesia**

Menara Prima Lt. 16 Jl. Dr.Ide Anak Agung Gde Agung, Mega Kuningan, Jakarta, Indonesia, 12950,  
Tlp | (+62-21) 22057505. M | +62 811 1929 119. E | support@kronusasia.com www.kronusasia.com